

LAPORAN INDIVIDU
PPL UNY
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2014/2015
LOKASI BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO
Jl. Sorowajan Baru No. 367 Banguntapan Bantul Yogyakarta



Disusun Oleh:

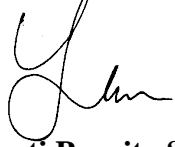
NAMA : Yanti Puspita Sari
NIM : 12105241005

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015

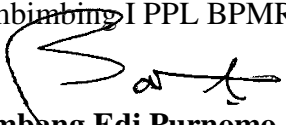
PENGESAHAN

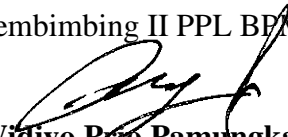
Judul Proposal : Laporan Individu Praktik Pengalaman Lapangan UNY
2015
Penyusun : Yanti Puspita Sari (12105241005/ TP/ FIP)
Lokasi : BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO
PENDIDIKAN
Waktu : 10 Agustus – 12 Agustus 2015
Telah disusun sesuai dengan panduan PPL UNY 2015.

Bantul, September 2015
Mahasiswa Pelaksanaan PPL



Yanti Puspita Sari
12105241005

Mengetahui,

Pembimbing I PPL BPMRP

Bambang Edi Purnomo, ST
NIP. 19700326 200212 1 001

Pembimbing II PPL BPMRP

Widiyo Prio Pamungkas, S.Pd
NIP.19810331 200501 1 003

Dosen Pembimbing Lapangan
PPL UNY


Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 2001501 1 003

Menyetujui,
Kepala BPMRP


Drs. Aristo Rahadi, M.Pd
NIP. 19630305 199203 1 003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di BPMRP sampai pada penulisan laporan dengan lancar tanpa halangan suatu apapun. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW beserta kerabat, sahabat dan sampai kepada yang senantiasa setia dalam perjuangannya.

Laporan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) ini disusun sebagai wujud pertanggungjawaban penulis terhadap pelaksanaan program-program kegiatan PPL berlangsung selama 1 bulan yang telah dilaksanakan mulai 10 Agustus 2015 sampai dengan 12 September 2015. Laporan ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan kegiatan PPL di lapangan.

Kami menyadari bahwa terlaksananya program-program PPL ini tentunya tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Rochmat Wahab, M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta sebagai pelindung dalam kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) ini.
2. UPPL, yang telah menyelenggarakan PPL 2015 dan atas bekal yang diberikan sebelum pelaksanaan kegiatan PPL.
3. Bapak Drs. Aristo Rahadi, M.Pd selaku Kepala Lembaga BPMRP yang telah memberikan izin pelaksanaan PPL di BPMRP.
4. Bapak Deni Hardianto, M.pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang selalu memberikan dukungan moril dan bimbingan serta saran selama masa PPL berlangsung.
5. Seluruh para karyawan dan Staff BPMRP yang telah banyak mengarahkan dan memberikan dukungan selama masa PPL.
6. Teman-teman PPL 2015 BPMRP, dengan semangat kebersamaan dan totalitas kita semua tugas dan tanggungjawab dapat terselesaikan.
7. Kedua Orang tua yang telah memberikan motivasi, dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan PPL dengan lancar.
8. Serta semua pihak yang telah ikut serta membantu selama pelaksanaan Kegiatan PPL ini yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, dan kami ucapkan banyak terimakasih.

Penulis menyadari bahwa selama pelaksanaan kegiatan maupun penyusunan laporan kegiatan PPL masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan dilain waktu. Semoga apa yang telah disusun oleh penulis, dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bantul, September 2015

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Yanti Puspita Sari', written in a cursive style.

Yanti Puspita Sari

NIM : 12105241005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI iv

ABSTRAK vi

BAB I PENDAHULUAN 1

 a. Analisis Situasi 1

 b. Perumusan Program Dan Rancangan Kegiatan PPL 4

BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS DATA 6

 a. Persiapan Program PPL 6

 b. Pelaksanaan Program PPL 7

 c. Analisis Hasil Dan Hambatan Program PPL 10

BAB III KESIMPULAN DN SARAN 11

 a. Kesimpulan 11

 b. Saran 12

DAFTAR PUSTAKA 13

LAMPIRAN 14

Laporan Evaluasi Media Audio Dalam Format Sajian Permainan

Matrik PPL

Catatan Harian

Rekapitulasi Dana

Dokumentasi

ABSTRAK

Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan sebuah mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang mengambil program studi kependidikan. Program PPL bertujuan untuk menambah kompetensi, ketrampilan, dan pengalaman di dunia kerja agar nantinya mahasiswa tidak merasa terkejut jika sudah memasuki dunia kerja yang sebenarnya. Praktek yang dilaksanakan langsung di lembaga kependidikan ini merupakan suatu bentuk aplikasi dari apa yang telah diperoleh selama di bangku kuliah. Salah satu lembaga kependidikan yang digunakan sebagai tempat PPL adalah BPMRP. BPMRP ini merupakan lembaga yang memproduksi media audio baik untuk umum maupun untuk anak-anak yang berkebutuhan khusus. Pada awal kegiatan PPL ini dimulai dengan observasi yang menghasilkan beragam data/informasi yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam membuat program kerja baik kelompok maupun individu. Praktek yang berlangsung selama satu bulan inidisi dengan pelaksanaan berbagai program kelompok maupun program individu yang telah terlaksana di lembaga. Program kerja tersebut meliputi program kelompok yaitu: Seminar Nasional, Sedangkan program individu yang telah dilaksanakan adalah Evaluasi Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Format Sajian Permainan

Serta program tambahan yaitu memperingati HUR RI ke 70, Evaluasi Media Audio PAUD GELARIA, dan Finishing produksi media audio yang sedang dikembangkan BPMRP. Dari beberapa program yang terlaksana tersebut dapat disimpulkan bahwa program kerja praktikan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa maupun lembaga.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) berdiri tanggal 11 Spetember 1980 berdasarkan Kepmendikbud Nomor 222g/O/1980 dengan nama BPMR Yogyakarta (Balai Produksi Media Radio). Sejak tanggal 18 Juli 2003 berdasarkan Kepmendiknas Nomor 103/O/2003 bertambah fungsi menjadi BPMR Yogyakarta (Balai Pengembangan Media Radio). Pada tanggal 17 April 2012 berdasarkan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2012 berubah nama menjadi BPMRP (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan).

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2012 tanggal 17 April 2012, Balai Pengembangan Media Radio (BPMR) menjadi Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP). Sekilas penambahan kata “Pendidikan” pada nama institusi tersebut nampaknya sederhana, namun sebenarnya perubahan nama BPMR menjadi BPMRP memiliki dimensi yang kompleks. Apalagi bila dikaitkan dengan idealisme dan semangat yang diusung oleh dan atas nama program dan kebijakan nasional Reformasi Borokrasi, khususnya Reformasi Birokrasi Internal (RBI) Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Ada beberapa wacana tentang kelembagaan BPMR (sekarang BPMRP) yang muncul dan dibangun selama proses RBI. Wacana yang dimaksud terkait dengan eksistensi BPMRP sebagai salah satu dari 3 unit pelaksana teknis balai pengembangan media, yaiitu Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan di Yogyakarta, Balai Pengembangan Media Televisi di Surabaya, dan Balai Pengembangan Multimedia di Semarang di bawah Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pendidikan (PUSTEKKOM).

Penambahan kata “Pendidikan” ini juga dialami oleh balai pengembangan media lainnya, yaitu Balai Pengembangan Media Televisi (BPMTV) menjadi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan (BPMTVP), dan Balai Pengembangan Multimeida (BPM) menjadi Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP). Sementara itu bidang garapan ketiga balai pengembangan media tersebut relatif tetap.

1. Struktur Organisasi



- a) Sub Bagian Tata Usaha BPMRP mempunyai tugas melakukan urusan persuratan, perencanaan, kepegawaian, ketatalaksanaan, keuangan, kearsipan, barang milik negara, dan kerumahtanggaan BPMRP.
- b) Seksi Pengkajian dan Perencanaan BPMRP mempunyai tugas melakukan pengkajian dan perancangan serta fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media radio untuk pendidikan.

Seksi Produksi Model BPMRP mempunyai tugas melakukan pembuatan model media radio untuk pendidikan serta pengelolaan sarana dan peralatan media radio untuk pendidikan.

2. Tugas Pokok dan Fungsi Lembaga

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja (OTK) BPMRP Kemendikbud, Bab I, Pasal 1, Ayat (1) dan (2) menyatakan bahwa :

- 1) Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan yang selanjutnya dalam peraturan Menteri ini disebut BPMRP, adalah unit pelaksanaan teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2) BPMRP dipimpin oleh seorang kepala, yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekom).

Sedangkan pada pasal 2, BPMRP Kemendikbud mempunyai tugas melaksanakan pengkajian dan pengembangan media audio/radio untuk pendidikan.

Dalam rangka melaksanakan tugas sebagaimana yang dimaksud pada pasal 2, maka BPMRP Kemendikbud menyelenggarakan fungsi sebagai berikut :

- a. Pengkajian model media radio untuk pendidikan.
- b. Perancangan model media radio untuk pendidikan.
- c. Pembuatan model media radio untuk pendidikan.
- d. Pengelolaan sarana dan peralatan media radio.
- e. Fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media radio untuk pendidikan.
- f. Pelaksanaan urusan ketatausahaan Balai.

3. Visi dan Misi Lembaga

a. Visi

BPMRP Kemendikbud melaksanakan tugas dan fungsi pengkajian dan pengembangan model media audio/radio untuk pendidikan dalam rangka mewujudkan visi Kemendikbud tahun 2019, yaitu *“terbentuknya insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan berlandaskan gotong-royong”*.

Berdasarkan visi Kemendikbud tahun 2019 tersebut, BPMRP Kemendikbud merumuskan visi BPMRP Kemendikbud 2015-2019 sebagai berikut :

Tersedianya model pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan media audio untuk membentuk insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan berlandaskan gotong-royong.

Dengan visi itu, BPMRP Kemendikbud setiap periode dan setiap tahun melakukan pengkajian dan pengembangan model media audio/radio untuk pendidikan secara berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan dan prioritas sasaran.

b. Misi

Guna mewujudkan visi tersebut, maka misi BPMRP Kemendikbud dirumuskan sebagai berikut :

- Mengembangkan **model** media audio/radio yang dibutuhkan oleh seluruh jenis dan jenjang pendidikan di seluruh Indonesia. (M1)
- memproduksi **bahan ajar** audio/radio yang dibutuhkan oleh seluruh jenis dan jenjang pendidikan de seluruh Indonesia. (M2)

- Memberikan **fasilitas** pengembangan dan pemanfaatan model media audio/radio yang dibutuhkan oleh seluruh jenis dan jenjang pendidikan di seluruh Indonesia.

B. Perumusan Program Kegiatan PPL

Berdasarkan analisis situasi, tim PPL melakukan beberapa program kegiatan PPL. Maka dapat dirumuskan rancangan program yang akan dilaksanakan selama PPL berlangsung. Rumusan program-program yang disusun tentunya bertujuan untuk kemajuan BPMRP. Program-program tersebut terdiri dari program kelompok, program individu, dan program insidental dari lembaga. Sedangkan program kelompok terdiri dari program fisik maupun non fisik. Berikut adalah program kerja yang telah terbentuk baik program individu, kelompok, maupun insidental dan tambahan.

1. Program Individu

No	Nama Program	Deskripsi dan Tujuan Kegiatan	Penanggung Jawab
1	Evaluasi Pemanfaatan Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini	Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini pada format sajian permainan	Yanti Puspita Sari

Tabel. 1 Rancangan kegiatan Individu PPL UNY 2015

2. Program Kelompok

No	Nama Program	Deskripsi dan Tujuan Kegiatan	Penanggung Jawab
1	Seminar Nasional	Seminar Nasional ini bertujuan untuk mensosialisasikan bahwa pemanfaatan Media Audio Pendidikan Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini	Lingga Bayu Anshori
2	Upacara 17 Agustus 2015	Upacara tersebut untuk memperingati HUR RI ke 70	Lingga Bayu Anshori

Tabel. 1 Rancangan kegiatan Kelompok PPL UNY 2015

3. Program Tambahan

No	Nama Program	Deskripsi dan Tujuan Kegiatan	Penanggung Jawab
1	Evaluasi Media Audio GELARIA	Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pemanfaatan media audio pembelajaran yang bertema gerak dan lagu ceria (GELARIA)	Yanti Puspita Sari
2	Finishing Produksi Media Audio	Finishing Produksi Media Audio bertujuan untuk melipat buku petunjuk, dan menempelkan cover CD agar gerak dan lagu ceria (GELARIA) lebih menarik.	Lingga Bayu Anshori
3	Monitoring Pembuatan GBIM Untuk Tunanetra	Monitoring tersebut bertujuan untuk pembuatan GBIM Untuk Tunanetra	Lingga Bayu Anshori

Tabel. 2 Rancangan kegiatan Tambahan PPL UNY 2015

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Persiapan secara umum yaitu sebelum pelaksanaan kegiatan PPL, mahasiswa terlebih dahulu melaksanakan observasi di Balai Pengembangan Radio Pendidikan. Observasi lapangan dilakukan pada 18 Februari, 25 Februari dan 05 Maret 2015. Observasi bertujuan untuk mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki, ditambah, dan dimanfaatkan dalam rangka menjadikan Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan menjadi lebih baik.

Setelah dilakukan observasi diperoleh data-data yang nantinya digunakan untuk menentukan program PPL yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa. Secara teknis persiapan khusus pada masing-masing program kerja antara lain:

1. Program Kerja Individu

a. Evaluasi Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Format Sajian Permainan

- Observasi tempat penelitian
- Pembuatan instrumen penelitian
- Observasi
- Menyusun laporan
- Mengkonsultasikan laporan
- Mencetak laporan
- Menyerahkan laporan kepada pembimbing PPL

2. Program Kerja Kelompok

a. Seminar Nasional

- Analisis kebutuhan ke sekolah-sekolah yang bekerjasama dengan BPMRP
- *Brain storming* dengan koordinator PPL
- Penyusunan Proposal
- Mencari sponsor
- Melobi pembicara
- Pelaksanaan seminar
- Evaluasi pelaksanaan seminar

b. Peringatan HUT RI ke 70

- Pemilihan petugas upacara

- Latihan upacara
- Pelaksanaan upacara

3. Program Tambahan

a. Evaluasi Media Audio PAUD GELARIA

- Analisis kebutuhan ke tempat penelitian
- Menyusun instrumen
- Validasi instrumen
- Penelitian
- Penyusunan laporan penelitian
- Konsultasi laporan penelitian
- Revisi laporan
- Mencetak laporan
- Menyerahkan laporan kepada pembimbing PPL

b. Finishing produksi media audio yang sedang dikembangkan BPMRP

- Melipat buku petunjuk untuk pendidik
- Memasukan buku petunjuk ke CD
- Menempelkan label CD ke lingkaran CD
- Memasukkan CD ke tempat CD

c. Monitoring GBIM

- Membuat dan merapikan Surat-surat penting

B. Pelaksanaan PPL

Berikut adalah hasil pelaksanaan program kerja individu PPL di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan :

1. Program Kerja Utama

a. Evaluasi Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini

- 1) Nama kegiatan : Evaluasi Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini dengan Format Sajian Permainan
- 2) Sasaran : Anak-anak PAUD
- 3) Waktu Pelaksanaan : PAUD Putra Mulia : Kamis, 3 September 2015
PAUD Tunas Harapan : Rabu, 2 September 2015
- 4) Penanggung jawab : Yanti Puspita Sari

- 5) Tujuan program :
Mengetahui efektivitas pemanfaatan Media Audio Penunjang Pendidikan
- 6) Manfaat program :
Membantu mengevaluasi Media Audio Penunjang Pendidikan yang sudah dikembangkan oleh BPMRP
- 7) Tempat kegiatan : PAUD Putra Mulia dan PAUD Tunas Harapan
- 8) Dana terpakai : Rp 120.000,-
- 9) Keberlanjutan :
Evaluasi ini dapat membantu BPMRP untuk memperbaiki atau menyempurnakan media yang sudah dikembangkan dan memperkenalkan siswa dengan Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini

2. Program Kerja Kelompok

a. Seminar Nasional

- 1) Nama kegiatan : Seminar pemanfaatan Media Audio Pendidikan Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini
- 2) Sasaran : Guru PAUD dan mahasiswa
- 3) Tempat Kegiatan : Abdulah Sigit Lantai 3 FIP UNY
- 4) Waktu Pelaksanaan : 7 september 2015
- 5) Bentuk Kegiatan
 - Analisis kebutuhan ke sekolah-sekolah yang bekerjasama dengan BPMRP
 - *Brain storming* dengan koordinator PPL
 - Penyusunan Proposal
 - Mencari sponsor
 - Melobi pembicara
 - Pelaksanaan seminar
 - Evaluasi pelaksanaan seminar

b. Memperingati HUT RI ke 70

- 1) Nama kegiatan : Memperingati HUT RI ke 70
- 2) Sasaran : Mahasiswa PPL, Karyawan dan staff

BPMRP

3) Waktu Pelaksanaan : 10 - 17 Agustus 2015

4) Bentuk Kegiatan :

- Latihan upacara
- Minta tanda tangan karyawan dan staff
- Upacara bendera sang merah putih dalam memperingati HUT RI ke 70

3. Program Kerja Tambahan

a. Evaluasi Media Audio GELARIA

1) Nama Kegiatan : Evaluasi Media GELARIA

2) Sasaran : PAUD ABA Tegalsari

3) Waktu Pelaksanaan : 31-32 Agustus 2015

4) Bentuk Kegiatan :

- Observasi tempat penelitian
- Pembuatan instrumen penelitian
- Observasi
- Menyusun laporan
- Mengkonsultasikan laporan
- Mencetak laporan
- Menyerahkan laporan kepada pembimbing PPL

b. Finishing Produksi Media Audio yang sedang dikembangkan BPMRP

1) Nama kegiatan : Finishing Produksi Media Audio
yang sedang dikembangkan BPMRP

2) Sasaran: Pengguna Media Audio yang
dikembangkan oleh BPMRP

3) Waktu Pelaksanaan : 8 September 2015

4) Bentuk Kegiatan :

- Melipat buku petunjuk untuk pendidik
- Memasukan buku petunjuk ke CD
- Menempelkan label CD ke lingkaran CD
- Memasukkan CD ke tempat CD

c. Monitoring Pembuatan GBIM Untuk Tuna Netra

1) Nama kegiatan : Monitoring Pembuatan GBIM Untuk Tuna
Netra

- 2) Sasaran : Guru
- 3) Waktu Pelaksanaan : 25 Agustus 2015
- 4) Tempat Kegiatan : University Hotel UIN
- 5) Tujuan Kegiatan : Monitoring guna untuk membuat GBIM untuk tuna netra

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

1. Analisis Hasil Pelaksanaan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program kerja PPL individu dapat dianalisis bahwa pelaksanaan program-program tersebut beberapa telah berjalan dengan baik. Hal tersebut diperkuat dengan pencapaian indikator pelaksanaan program, yaitu :

a. Evaluasi Media Audio Dalam Format Sajian Permainan

Evaluasi ini dapat mengetahui bahwa MAPAUD efektif digunakan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik.

b. Finishing Media Audio

Dengan Menempelkan label CD dan buku petunjuk penggunaan maka media audio yang akan disebarkanluaskan menjadi menarik dan dapat mempermudah pendidik.

c. Evaluasi Media GELARIA

Evaluasi ini dapat mengetahui bahwa GELARIA efektif digunakan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik

d. Latihan Upacara

Latihan upacara ini untuk memperingati HUT RI ke 70

e. Monitoring GBIM

Monitoring ini bertujuan dalam pembuatan GBIM untuk Tuna Netra

2. Refleksi Kegiatan PPL

a. Hambatan Dalam Pelaksanaan PPL

- 1) Saat penelitian anak susah dikendalikan
- 2) Pada pembuatan surat perijinan observasi di kampus mengalami hambatan, yaitu surat perijinan observasi hilang dan surat yang dibuat membutuhkan waktu yang lama sehingga jadwal yang direncanakan mengalami kemunduran pelaksanaan

b. Usaha Mengatasi Hambatan

- 1) Meminta bantuan guru saat penelitian berlangsung

2) Mengajukan surat perijinan observasi lagi ke kampus

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) merupakan salah satu metode yang dipilih Universitas Negeri Yogyakarta untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran di lembaga dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi kependidikan, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengenal, mempelajari, dan menghayati permasalahan lembaga yang terkait dengan proses pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai secara interdisipliner ke dalam pembelajaran di lembaga.

Program yang telah berhasil dijalankan oleh praktikan meliputi program kerja kelompok, yakni : seminar nasional pemanfaatan media audio pendidikan dalam membangun karakter anak usia dini. Sedangkan program individu yang telah berhasil dilaksanakan adalah evaluasi media audio PAUD dengan format sajian permainan. Program tambahan yang telah berhasil dilaksanakan adalah memperingati HUT RI ke 70, evaluasi media audio PAUD yang bertema gerak dan lagu anak ceria (GELARIA), dan Finishing Media Audio.

Beberapa hambatan dalam melaksanakan program dapat diatasi dengan baik. Program-program PPL ini adalah sebagai wahana untuk menerapkan dan mempraktekkan teori yang sudah diperoleh selama dikampus dan melatih praktikan bersikap profesional terhadap disiplin di tempat PPL.

B. Saran

1. Bagi pihak lembaga Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan
Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan meningkatkan hubungan dan kerjasama dengan pihak UNY yang telah terjalin dengan baik selama ini, sehingga akan terjalin hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.
2. Bagi pihak Universitas Negeri Yogyakarta
 - a) Agar mempertahankan dan meningkatkan hubungan dengan lembaga-lembaga yang dijadikan lokasi PPL, agar mahasiswa PPL tidak

mengalami kesulitan mengenai administrasi pendidikan ataupun masalah teknis di lokasi.

- b) Pusat pengembangan Praktik Pengalaman Lapangan dan Praktik Kerja Lapangan (PP PPL dan PKL) LPPMP sebaiknya mematangkan kebijakan yang akan diterapkan agar tidak ada dan terjadi kekacauan. Perlu adanya kesepahaman antara pihak lembaga penyelenggara PPL, mahasiswa dan lembaga tempat PPL. Hal ini bertujuan supaya mahasiswa tidak selalu yang menjadi korban kebijakan yang belum matang dan supaya lembaga yang bekerjasama dengan UNY menaruh kepercayaan penuh terhadap UNY sehingga tahun-tahun yang akan datang dapat menjalin kerjasama lagi.
 - c) Untuk dosen pembimbing supaya lebih meningkatkan kualitas bimbingan kepada mahasiswa PPL sehingga dosen dapat memberikan solusi jika ada masalah-masalah di lapangan.
3. Bagi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta
- a) Sebelum melaksanakan PPL mahasiswa terlebih dahulu mempersiapkan bekal untuk menghadapi PPL seperti persiapan mental dan bidang pengetahuan teori ataupun praktek.
 - b) PPL adalah ajang wahana untuk menerapkan dan mempraktekan teori yang sudah diperoleh oleh sebab itu mahasiswa PPL harus sebaik-baiknya memanfaatkan peluang ini sebagai bekal untuk bekerja di masa yang akan datang.
 - c) Meningkatkan kerjasama dengan sesama praktikan lain guna menyukseskan program-program kelompok yang sudah dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Panduan PPL UNY. 2015. *Panduan PPL*. Yogyakarta: PP PPL dan PKL UNY.

L

A

M

P

I

R

A

N

**LAPORAN HASIL EVALUASI PEMANFAATAN MAPAUD
(Permainan)**

**Di PAUD Putra Mulia Dan PAUD Tunas Harapan
Canden, Jetis, Bantul, Yogyakarta**



Disusun Oleh:

NAMA : Yanti Puspita Sari

NIM : 12105241005

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat tersusun Hasil Evaluasi Media Audio PAUD dengan Format Sajian Permainan. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW beserta kerabat, sahabat dan sampai kepada yang senantiasa setia dalam perjuangannya

Kami menyadari bahwa terlaksananya program-program PPL ini tentunya tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Rochmat Wahab, M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta sebagai pelindung dalam kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) ini.
2. UPPL, yang telah menyelenggarakan PPL 2015 dan atas bekal yang diberikan sebelum pelaksanaan kegiatan PPL.
3. Bapak Drs. Aristo Rahadi, M.Pd selaku Kepala Lembaga BPMRP yang telah memberikan izin pelaksanaan PPL di BPMRP.
4. Bapak Deni Hardianto, M.pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang selalu memberikan dukungan moril dan bimbingan serta saran selama masa PPL berlangsung.
5. Seluruh para karyawan dan Staff BPMRP yang telah banyak mengarahkan dan memberikan dukungan selama masa PPL.
6. Teman-teman PPL 2015 BPMRP, dengan semangat kebersamaan dan totalitas kita semua tugas dan tanggung jawab dapat terselesaikan.
7. Kedua Orang tua yang telah memberikan motivasi, dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan PPL dengan lancar.
8. Serta semua pihak yang telah ikut serta membantu selama pelaksanaan Kegiatan PPL ini yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, dan kami ucapkan banyak terimakasih.

Pelaksanaan Evaluasi Pemanfaatan MAPAUD ini .Obervasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana keefektifan MAPAUD inibagi pengguna serta mengevaluasi agar MAPAUD selanjutnya dapat menjadi media yang lebihefektif. Oleh karena itu, kritikdan saran yang konstruktif sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan dilain waktu. Semoga apa yang telah disusun oleh penulis, dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada

umumnya, serta bermanfaat bagi BPMR untuk mengembangkan media-media yang lebih baik lagi.

Bantul, September 2015

Penulis

Yanti Puspita Sari

NIM: 12105241005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
a. Latar Belakang.....	1
b. Rumusan Masalah	2
c. Tujuan	2
d. Manfaat.....	2
e. Waktu dan Tempat Observasi.....	3
f. Instrumen Observasi.....	3
BAB II LANDASAN TEORITIK.....	4
a. Keefektifitasan Pembelajaran	4
b. Media Audio	6
c. Evaluasi	9
d. Deskripsi MAPAUD	13
e. Format Sajian MAPAUD	14
BAB III HASIL EVALUASI.....	17
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	30
a. Kesimpulan	30
b. Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu perubahan tidak akan terjadi tanpa adanya sebuah evaluasi. Sekarang ini jika kita melihat dari sisi bidang pendidikan, banyak hal yang dilakukan untuk memperbaiki segala permasalahan pendidikan terutama dalam hal media pendidikan yang dibuat dan digunakan untuk menyelesaikan masalah pendidikan. Tapi bukan berarti media diciptakan mampu dengan sempurna dapat menyelesaikan masalah belajar. Akan tetapi, yang perlu kita sadari adalah bukan bagaimana cara kita menghindari masalah tersebut tetapi yang harus dilakukan bagaimana cara kita menghadapi masalah tersebut dan berusaha untuk menyelesaikannya.

Pada latar belakang ini memfokuskan media yang akan dievaluasi adalah media audio. Dari evaluasi tersebut nantinya kita akan dapat mengetahui sejauh mana keefektifan audio yang telah dibuat sebagai alat yang dianggap mampu memberikan solusi dalam pembelajaran anak. Jika evaluasi tersebut diketahui banyak sekali kekurangan dalam memberikan solusi belajar, Maka dari itu, bisa dijadikan masukan untuk memulai perancangan kembali media yang ada agar bisa memenuhi kebutuhan. Serta evaluasi MAPAUD diperlukan untuk dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan media tersebut dalam membantu pendidik mencapai kompetensi yang diharapkan. Pemanfaatan MAPAUD diharapkan juga memberikan dampak berupa suatu stimulus, yaitu motivator agar peserta didik dapat lebih semangat belajar dan dapat meningkatkan prestasi. Dari sisi pengembang MAPAUD, hasil evaluasi dapat digunakan sebagai umpan balik untuk memperbaiki kualitas media audio yang dikembangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat efektivitas penggunaan MAPAUD dalam format sajian permainan?
2. Bagaimana pengaruh atau perubahan sikap peserta didik setelah menggunakan MAPAUD dalam format sajian permainan?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan MAPAUD dalam format sajian permainan
2. Untuk mengetahui pengaruh atau perubahan sikap siswa setelah menggunakan MAPAUD dalam format sajian permainan.

D. Manfaat

1. Bagi Sekolah
 - Dalam pembelajaran di sekolah dapat menggunakan media yang lain sehingga peserta didik tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung.
 - Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan pemikiran sekolah dalam rangka meningkatkan kecerdasan dan perkembangan peserta didik..
2. Bagi guru
 - Dapat menjadi pertimbangan dalam memberikan metode yang lain sehingga peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dan tidak bosan dalam pembelajaran berlangsung..
3. Pengembang MAPAUD

Hasil evaluasi ini dapat menjadi pertimbangan dalam upaya memperbaiki dan menyempurnakan produk MAPAUD

E. Waktu dan Tempat Observasi

1. PAUD Putra Mulia

Hari /Tanggal : Kamis, 3 September 2015
Waktu : 08.30 – 10.00
Tempat : PAUD Putra Mulia Canden, Jetis, Bantul
2. PAUD Tunas Harapan

Hari /Tanggal : Rabu, 2 September 2015
Waktu : 07.30 – 09.00
Tempat : PAUD Tunas Harapan Canden, Jetis, Bantul

F. Instrumen Observasi.

Instrumen yang dipergunakan pada saat observasi adalah sebagai berikut:

1. Cara pengamatan
 - a. Pengamatan langsung.
 - b. Unjuk kerja pendidik

c. Unjuk kerja peserta didik

2. Alat pengamatan

a. Lembaran hasil pengamatan.

b. Unjuk kerja pendidik

c. Unjuk kerja peserta didik

BAB II

LANDASAN TEORITIK

A. Kajian Teori

1. Keefektifitasan Pembelajaran

Keefektifan berasal dari bahasa Inggris *effective* yang berarti berhasil, tepat, atau manjur. Keefektifan menunjukkan tingkat keberhasilan pencapaian suatu tujuan. Definisi tentang keefektifan, maka berkaitan erat dengan pencapaian suatu tujuan tertentu, tujuan dari pembelajaran sendiri adalah ketercapaian kompetensi (Wibowo, 2010:13). Dari uraian diatas dapat dijelaskan kembali bahwa keefektifan merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Keberhasilan suatu tindakan mencapai tujuan dipengaruhi oleh keefektifannya yang dapat di lihat dari cara yang ditempuh atau metode yang digunakan dalam tindakan tersebut. Menurut Soenardi (1988: 25). Keefektifan merupakan tingkat kemampuan seseorang untuk menyelesaikan pekerjaan dengan sebaik-baiknya guna mencapai tujuan yang diharapkan. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keefektifan merupakan suatu usaha atau tindakan untuk menyelesaikan pekerjaan tepat guna dan mencapai tujuan yang maksimal.

Menurut Soemosasmito dalam Trianto (2009:20). Pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu :

1. Presentasi waktu belajar peserta didik yang tinggi dicurahkan terhadap kegiatan belajar mengajar;
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara peserta

didik;

3. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan peserta didik (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan; dan
4. Mengembangkan suasana belajar yang positif, mengembangkan struktur kelas yang mengandung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).

Keefektifan dalam proses belajar penting untuk diukur agar dapat diketahui sejauh mana tujuan yang ditetapkan telah dicapai. Keefektifan belajar berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan yang optimal, tepat dan cepat. (Nana Sudjana, 1990: 50). Faktor yang mempengaruhi efektifitas dalam pembelajaran antara lain kemampuan pendidik dalam menggunakan metode-metode dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor tujuan, peserta didik, situasi, fasilitas, media pembelajaran dan pengajar itu sendiri. Semakin baik dan semakin tepat penggunaan metode, maka akan efektif pula pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sehingga hasil belajar peserta didik baik dan mantap (Soenardi, 1988: 30).

Pada proses pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi, media tersebut menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan. Bentuk media pembelajarannya seperti media audio. Media tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Upaya ini diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar MAPAUD. Maka dapat disimpulkan bahwa efektifitas dengan menggunakan media audio dalam MAPAUD, dalam hal ini mengetahui sejauh mana tujuan yang ditetapkan telah tercapai. Hal ini dapat dilihat dari motivasi peserta didik. Apabila motivasi menggunakan media audio

lebih tinggi dibandingkan tidak menggunakan media audio, maka kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio dikatakan efektif.

2. Media Audio

a. Definisi Media

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, misalnya membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Menurut Gagne (Sadiman 2003: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, menurut Briggs (Sadiman 2003: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan, serta merangsang peserta didik untuk belajar.

b. Media Audio

Media audio merupakan alat bantu yang digunakan dengan hanya bisa mendengar saja. Media ini membantu para peserta didik agar dapat berfikir dengan baik, menumbuhkan daya ingat serta mempertajam pendengaran.

Dalam proses pembelajaran, media tersebut diajarkan ke siswa berupa pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Sehingga proses pembelajaran dapat terprogram dengan baik. Media ini merupakan bentuk pembelajaran yang murah dan terjangkau. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Audio dapat memberikan pesan yang menarik dan memotivasi peserta didik.

Di samping menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk:

1. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar;
2. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi;
3. Menjadikan modal yang akan ditirukan oleh peserta didik.
4. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai pokok bahasan. Azhar Arsyad (2005: 149).

Untuk lebih dapat memotivasi peserta didik dibuatlah program yang lebih menarik dari segi bahasa. Program audio menjadi lebih indah karena dapat menimbulkan daya fantasi pada peserta didik. Program ini akan lebih efektif apabila bunyi dan suaranya dapat

merangsang peserta didik untuk dapat menggunakan daya imajinasinya. Sehingga ia dapat memvisualkan pesan-pesan yang kita sampaikan. Jenis media audio dapat dikelompokkan antara lain radio, alat perekam pita magnetik dan laboratorium kelas.

a. Radio

Radio merupakan alat elektronik yang digunakan untuk mendengar berita secara aktual, mengetahui informasi serta peristiwa-peristiwa penting dan baru.

b. Alat Perekam Pita Magnetik.

Alat ini digunakan untuk merekam suara. Dalam proses pembelajaran, alat ini lebih efektif karena dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan keinginan. Pesan dan isi pelajaran yang telah terekam dimaksudkan untuk merangsang perasaan, perhatian dan kemauan sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar.

c. Laboratorium Bahasa

Alat ini digunakan untuk melatih peserta didik mendengarkan dan berbicara dengan bahasa asing. Penggunaan alat ini yaitu, peserta didik duduk sendiri-sendiri pada bilik yang dilengkapi dengan headphon. Setiap peserta didik berbeda-beda dalam menangkap suatu materi pelajaran atau pembelajaran. Ada yang menggunakan musik, suasana yang ramai dan sepi. Hal tersebut tergantung kepada kondisi dari peserta didik masing-masing. Penggunaan media audio memberikan kesan yang menarik bagi kebanyakan peserta didik. Segala jenis bunyi, nada, irama, musik biasanya diciptakan untuk diingat.

Karakteristik media audio pembelajaran yang menjadi focus pembahasan kita kali ini adalah karakteristik berdasarkan kemampuan

media dalam membangkitkan rangsangan indera pendengaran. Ciri utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik dll).

Media audio sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan-kelebihannya sebagai berikut:

1. Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas.
2. Mampu membangkitkan system dalam imajinasi.
3. Mampu memusatkan perhatian peserta didik pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti dari kata itu.
4. Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui musik latar dan efek suara.
5. Sangat tepat/cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa; laboratorium bahasa tidak lepas dari media ini terutama untuk melatih listening (pendengaran).

Disamping memiliki kelebihan media audio juga memiliki keterbatasan dan kekurangan. Kekurangan media audio yang mencolok adalah komunikasinya hanya satu arah (one way communication).

Program audio mempunyai hubungan dengan tujuan pembelajaran kognitif, psikomotorik dan afektif.

1. Tujuan kognitif, audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan atau pembedaan rangsang audio yang relevan.
2. Tujuan psikomotor, program audio dapat digunakan untuk mengajar keterampilan verbal.

3. Tujuan afektif, suara mungkin dapat diciptakan oleh musik latar, efek suara, suara narrator. Program serial radio dan iklan merupakan contoh yang baik dari teknik ini.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat kita akan membuat program naskah audio.

- a. Pesan harus relevan dengan karakteristik kelompok sasaran, tidak hanya bagi satu atau segelintir individu atau kelompok tertentu.
- b. Persoalan adaptasi.
- c. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang sudah dikenal umum dan mudah dimengerti.

3. Evaluasi

Secara terminologi evaluasi pendidikan adalah proses kegiatan untuk menentukan kemajuan pendidikan, dibandingkan dengan tujuan yang telah ditentukan dan usaha untuk mencari umpan balik bagi penyempurnaan pendidikan. Edwind Wandt dan Gerald w. Brown (1977) mengatakan bahwa evaluasi pendidikan adalah: *evaluation refer to the act or process to determining the value of something*. Sesuatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh Edwind Wandt dan Gerald W. Brown yang memberikan definisi tentang Evaluasi pendidikan, maka evaluasi pendidikan itu sendiri dapat diartikan suatu tindakan atau kegiatan (yang dilaksanakan dengan maksud untuk) atau suatu proses (yang berlangsung dalam rangka) menentukan nilai dari segala sesuatu dalam dunia pendidikan (yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan atau yang terjadi dilapangan pendidikan).

Sedangkan evaluasi media pengajaran yang dimaksudkan adalah untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan.

Terdapat beberapa penilaian dalam mengevaluasi media pembelajaran. H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman dalam bukunya, *Media Pembelajaran*, menerangkan bahwa ada dua penilaian dalam mengevaluasi media, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

1. Evaluasi Formatif.

Evaluasi formatif adalah suatu proses untuk mengumpulkan data tentang aktifitas dan efisiensi penggunaan media yang digunakan dalam usaha mencapai tujuan yang telah diterapkan. Data yang diperoleh akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar dapat digunakan lebih efektif dan efisien. Setelah diperbaiki dan disempurnakan, kemudian diteliti kembali apakah media tersebut layak digunakan atau tidak dalam situasi-situasi tertentu.

2. Evaluasi Sumatif.

Ada tiga tahapan dalam evaluasi sumatif, yaitu : 1) evaluasi satu lawan satu (*one on one*); 2) evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*); dan 3) evaluasi lapangan (*field evaluation*).

Pada tahapan evaluasi satu lawan satu (*one on one*), dipilih dua orang atau lebih yang dapat mewakili populasi dari target media yang dibuat media disajikan kepada peserta didik secara individual. Kedua orang yang terpilih tersebut satu di antaranya mempunyai kemampuan di bawah rata-rata, dan yang satunya lagi di atas rata-rata. Prosedur pelaksanaannya sebagai berikut:

- a. Jelaskan kepada peserta didik tentang rancangan media baru. Kemudian amati reaksi mereka terhadap media yang dibuat ditampilkan tersebut.
- b. Katakan kepada peserta didik bahwa kalau terjadi kesalahan penggunaan media tersebut, bukanlah karena kekurangan peserta didik tapi karena kelemahan media.
- c. Usahakan agar peserta didik bersifat santai dan bebas dalam mengemukakan pendapat mereka mengenai media yang ditampilkan tersebut.
- d. Lakukan tes awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut.
- e. Catat lama waktu yang digunakan dalam penyajian media tersebut dan catat pula reaksi siswa terhadap penampilan media tersebut.
- f. Berikan tes yang mengukur keberhasilan penggunaan media tersebut.
- g. Lakukan analisis terhadap informasi yang terkumpul.

Selanjutnya evaluasi kelompok kecil dilakukan kepada 10-20 orang peserta didik yang dapat mewakili populasi target. Siswa yang dipilih

tersebut hendaknya dapat mewakili populasi. Usahakan siswa yang dipilih tersebut terdiri dari peserta didik yang kurang pandai, sedang dan yang pandai, terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan yang terdiri dari berbagai latar belakang. Prosedurnya adalah sebagai berikut :

- a. Jelaskan bahwa media tersebut pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk penyempurnaannya.
- b. Berikan tes awal untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa tentang topik yang berkenaan dengan penggunaan media.
- c. Tegaskan kepada peserta didik untuk mempelajari media tersebut.
- d. Berikan tes untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang ditetapkan dapat tercapai.
- e. Bagikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui menarik tidaknya media yang digunakan, mengerti tidaknya siswa terhadap pesan yang disampaikan oleh media tersebut, konsistensi tujuan dan materi dan cukup tidaknya latihan yang dilakukan.
- f. Lakukan analisis terhadap data-data yang terkumpul.

Berikutnya evaluasi lapangan (*field evaluation*) merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif. Untuk itu diusahakan situasi yang mirip dengan situasi yang sebenarnya. Dalam pelaksanaannya dipilih 30 orang siswa dengan berbagai kataristik yang meliputi tingkat kepandaian kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar dan sebagainya. Prosedurnya adalah sebagai berikut :

- a. Pilih peserta didik sebanyak 30 orang yang betul-betul mewakili populasi.
- b. Jelaskan kepada peserta didik maksud uji coba lapangan dan hasil akhir yang diharapkan. Usahakan siswa bersifat relaks/santai dan berani mengeluarkan pendapat atau penilaian. Ingatkan kepada mereka bahwa uji coba bukan menguji kemampuan mereka.
- c. Berikan tes awal untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan mereka mengenai topik yang menggunakan media tersebut.
- d. Sajikan media yang sesuai dengan rencana perbuatannya.
- e. Lakukan postes untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik setelah penyajian media tersebut. Hasil tes akhir dibandingkan dengan tes awal yang digunakan untuk mengetahui efektifitas dan efesiensi media yang dibuat tersebut.

- f. Edarkan tes skala sikap kepada peserta didik yang dipilih tersebut untuk mengetahui sikap mereka terhadap media yang digunakan.
- g. Lakukan analisa terhadap data yang diperoleh melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan, terutama mengenai kemampuan awal pretes, skor tes awal dan tes akhir, waktu yang diperlukan, perbaikan dari bagian-bagian yang sulit, pengajaran serta kecepatan sajian dan sebagainya.

Dalam melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran, aspek psikologis perlu dipertimbangkan. Sebab aspek psikologis inilah yang membuat orang memiliki gaya belajar berbeda. Ada tiga gaya belajar yang dimiliki manusia yakni: gaya belajar visual (belajar dengan cara melihat), gaya belajar audiotorial (belajar dengan cara mendengar) dan gaya belajar kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh).

Dengan demikian, untuk melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran, hal-hal tersebut turut dipertimbangkan. Dibawah ini disebutkan beberapa kriteria dalam mengevaluasi media pembelajaran yang perlu diperhatikan apabila orang melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran.

- a. Relevan dengan tujuan pendidikan atau pembelajaran
- b. Persesuaian dengan waktu, tempat, alat-alat yang tersedia, dan tugas pendidik
- c. Persesuaian dengan jenis kegiatan yang tercakup dalam pendidikan,
- d. Menarik perhatian peserta didik
- e. Maksudnya harus dapat dipahami oleh peserta didik
- f. Sesuai dengan kecakapan dan pribadi pendidik yang bersangkutan
- g. Kesesuaian dengan pengalaman atau tingkat belajar yang dirumuskan dalam syllabus
- h. Keaktualan (tidak ketinggalan zaman)
- i. Cakupan isi materi atau pesan yang ingin disampaikan
- j. Skala dan ukuran
- k. bebas dari bias ras, suku, gender

4. Deskripsi MAPAUD

MAPAUD adalah model media audio interaktif (interactive audio instructional (IAI)) dengan komponen (a) rekaman audio digital--yang

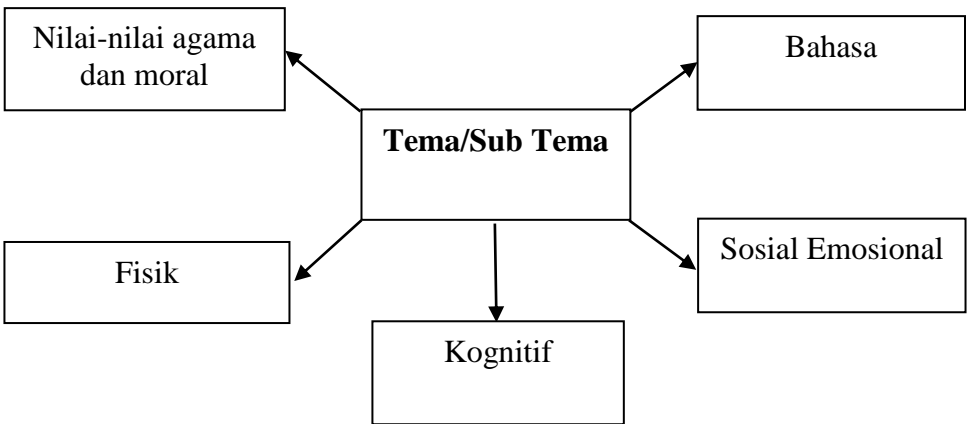
disimpan dalam compact disk/CD, flashdisk, dan memory card, harddisk, dan lain-lain dan (b) panduan pemanfaatan untuk pembelajaran di PAUD (cetak).

MAPAUD menerapkan prinsip ”belajar sambil bermain” atau “bermain sambil belajar” secara interaktif, melalui kegiatan bermain, bernyanyi, dan bercerita yang memungkinkan anak-anak saling berinteraksi baik dengan teman maupun pendidik, bahkan dengan tokoh-tokoh dalam rekaman audionya. Pemutaran dalam rangka pemanfaatan MAPAUD dalam kegiatan pembelajaran di PAUD memerlukan sarana berupa:

- Listrik atau baterai sebagai sumber tenaga pemutar alat-alat elektronik yang akan digunakan.
- Pemutar CD (CD player), komputer/laptop/notebook, pemutar MP3, atau handphone, ditambah speaker aktif (jika diperlukan).

5. Format Sajian MAPAUD.

Format sajian MAPAUD mengikuti pola pembelajaran terpadu (integrated instruction) di PAUD. Dengan demikian, maka penyajian setiap tema-atau subtema dari kurikulum PAUD di dalam MAPAUD sedapat mungkin meliputi multi lingkup perkembangan dalam kurikulum PAUD menggunakan metode permainan, nyanyian, bercakap-cakap, bercerita, karyawisata, sosiodrama atau bermain peran, proyek, eksperimen, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas, dan kombinasi-kombinasi metode dimaksud. Dengan variasi metode tersebut selanjutnya akan dapat diterapkan tahapan tahapan pengembangan kemampuan anak, mulai dari mengenal, mengingat, memahami, mengevaluasi, menganalisis, meng-create



Dengan mempertimbangkan kenyataan bahwa kebanyakan anak usia dini suka bermain, bernyanyi, dan bercerita, maka secara teoritik format atau bentuk penyajian tema-tema lingkup perkembangan PAUD dalam MAPAUD dikelompokkan sebagai berikut:

1. MAPAUD PERMAINAN adalah format sajian MAPAUD yang penyampaian materinya berbentuk permainan dalam kelompok (in a group) dan dengan aturan (rule) yang jelas. MAPAUD permainan dimaksudkan untuk mengembangkan fisik motorik, sosial emosional, nilai-nilai moral dan agama, kognitif serta bahasa pada anak sesuai dengan tema. MAPAUD permainan, dapat berbentuk kompetisi yang mengandung unsur menang-kalah (game) atau permainan yang lebih banyak mengandung unsur kesenangan (play) dengan durasi 10-15 menit.
2. MAPAUD NYANYIAN adalah format sajian MAPAUD yang materinya berupa nyanyian/lagu sesuai dengan tema anak usia dini (4-6 tahun). Untuk mempermudah anak mempelajari lagu baru, guru atau instruktur diberi waktu untuk memperjelas dan mengulas isi (makna) lagu. Pada saat yang tepat, ketika anak sudah dianggap menguasai lagu baru yang disampaikan, anak diberi tugas untuk menyanyi, dengan iringan instrumen musik dari suplemen program berdurasi 5 – 10 menit atau diiringi musik live yang dimainkan guru/instruktur.
3. MAPAUD CERITA adalah format sajian MAPAUD yang penyampaian materinya berbentuk cerita dari awal sampai akhir program tanpa jeda. Untuk memperjelas materi yang didengarkan, guru mengajak anak-anak membahas isi cerita dengan meminta pendapat anak, mengajukan pertanyaan, dan memberikan kesempatan anak menceritakan kembali isi cerita dengan durasi 10-15 menit.
4. MAPAUD BERMAIN SAMBIL BERNYANYI adalah format sajian MAPAUD yang penyampaian materinya berbentuk kegiatan bermain sambil bernyanyi. Batasan “bermain” dalam format ini adalah play dan bukan game, jadi tidak terdapat unsur kalah atau menang. Program audio memperdengarkan lagu tematik secara utuh dan narator meminta guru untuk memberi contoh dan memperagakannya bersama-sama anak memperagakan gerakan sesuai lagu. Untuk memperjelas pengguna

program dalam bermain dan bernyanyi, narator memberikan penjelasan tentang tema dan cara bermain sambil bernyanyi (terintegrasi) dengan durasi 10-15 menit.

5. MAPAUD CERITA PERMAINAN adalah format sajian MAPAUD yang dalam penyampaian materinya berbentuk cerita dan permainan, dengan tujuan untuk memotivasi agar dapat memahami isi cerita dan dapat bermain sesuai isi cerita. Permainan dilakukan secara kelompok (in a group) dan dengan aturan (rule) yang jelas. Pada MAPAUD Cerita dan Permainan, segmen pertama berisi cerita dan segmen kedua berisi permainan. Isi cerita berkaitan dengan permainan yang dilakukan dengan durasi 10-15 menit.
6. MAPAUD CERITA DAN NYANYIAN adalah salah satu format sajian MAPAUD yang materinya berupa cerita dan nyanyian yang sesuai dengan isi cerita. Dalam penyampiannya, program disajikan dalam bentuk cerita yang diselingi dengan lagu sesuai tema cerita (1 atau 2 lagu pendek). Lagu dapat diambil dari lagu yang sudah ada, atau dapat pula diciptakan sendiri. Format ini untuk mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif dan seni anak dengan durasi 10-15 menit.

Satu hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan format sajian MAPAUD adalah pola pembelajaran PAUD bersifat terpadu, sehingga sebuah tema/subtema yang di-MAPAUD-kan harus mampu menumbuhkan kembangkan semaksimal mungkin lingkup perkembangan yang ada dalam kurikulum PAUD. Sasaran MAPAUD adalah anak TK, sehingga sapaan umum yang digunakan dalam MAPAUD adalah “anak-anak” MAPAUD dikembangkan sebagai suplemen kegiatan pembelajaran di PAUD. Sebagai suplemen kegiatan pembelajaran, pemanfaatan MAPAUD tetap di bawah kendali pendidik PAUD dengan berpedoman pada panduan pemanfaatan MAPAUD yang tersedia. Pendidik TK harus mempelajari dan menyiapkan sarana penunjang pemanfaatan MAPAUD misalnya alat permainan instrumen musik/lagu, dan lain-lain. Pendidik TK juga harus mampu berperan sebagai operator pemutaranMAPAUD (menghidupkan, pausing, dan mematikan program sesuai kebutuhan), dan fasilitator kegiatan

BAB III

HASIL EVALUASI

A. Data Responden.

Responden dalam evaluasi pemanfaatan MAPAUD (Permainan adalah peserta didik di PAUD Putra Mulia yang berjumlah 15 orang, 8 Laki-laki dan 7 Perempuan. Sedangkan peserta didik di PAUD Tunas Harapan berjumlah 15 orang, 6 Laki-laki dan 9 perempuan.

B. Hasil Observasi.

- Hasil observasi ini berupa tabel yang didapat dari pengamatan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran media audio.

a. PAUD Putra Mulia

NO	PERNYATAAN	JAWABAN		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1	Di sekolah Bapak/Ibu terdapat sarana prasarana yang menunjang pembelajaran Menggunakan media audio.		√	
2	Terdapat kendala memutar program pembelajaran menggunakan media audio	√		
3	Suara narator dalam program pembelajaran menggunakan media audiodapat didengar dengan jelas	√		
4	Instruksi dalam program pembelajaran menggunakan media audiodapat diikuti oleh peserta didik	√		
5	Durasi pembelajaran menggunakan media audiosudah sesuai.	√		
6	Petunjuk pemanfaatan pembelajaran menggunakan media audiosudah lengkap.	√	√	
7	Petunjuk pemanfaatan program permainan menebak binatangmudah dipahami.	√		
8	Program pembelajaran menggunakan media audiomembantu guru dalam proses pembelajaran	√		
9	Instruksi dalam program pembelajaran menggunakan media audio mudah dipahami	√		
10	Program pembelajaran menggunakan media audio membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan	√		

Sedangkan Hasil observasi ini berupa table dan pertanyaan yang didapat dari unjuk kerja pendidik dalam melaksanakan pembelajaran media audio.

a) Unjuk kerja berupa tabel untuk pendidik

NO	ASPEK PENGAMATAN	PERTANYAAN PEMANDU	PAUD PUTRA MULIA	
			YA	TIDAK
1	Penggunaan Media MAPAUD	Pendidik menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran	√	
		Pendidik menguasai media yang digunakan dalam proses pembelajaran.	√	
		Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.	√	
		Media menarik dan menyenangkan.	√	
		Peserta didik terlibat dalam penggunaan media pembelajaran	√	
2	Deskripsi Media Pembelajaran (MAPAUD)	Media yang digunakan bersifat sederhana dan baik.	√	
		Penggunaan media mudah dimengerti oleh pendidik.	√	

b) Unjuk kerja berupa pertanyaan untuk pendidik

1) Unjuk kerja yang berjudul Siapakah Aku?

Judul Program : Siapakah Aku?
 Hari/tanggal : Kamis, 3 September 2015
 Waktu : 08.30 – 10.00
 Nama Sekolah : PAUD Putra Mulia
 Alamat Sekolah : Kralas, Canden, Jetis, Bantul, Yogyakarta

1. Sebelum Pemanfaatan Program

a. Pendidik menyiapkan program.

Jawaban: Sebelum program disajikan bukan pendidik yang menyiapkan peralatan yang akan digunakan akan tetapi mahasiswa

karena di PAUD Putra Mulia tidak memiliki sarana prasarana dalam penunjang pembelajaran menggunakan media audio.

- b. Pendidik mempelajari program.

Jawaban: Pendidik mempelajari program dengan membaca panduan dan mendengarkan program yang akan disampaikan.

- c. Pendidik memberikan apersepsi dan motivasi.

Jawaban: Pendidik tidak menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Selama Pemanfaatan Program

- a. Pendidik membimbing peserta didik untuk menebak suara.

Jawaban: Selama program diputar pendidik membantu dan membimbing peserta didik menebak suara yang ada di dalam program, seperti suara kucing, bebek dan lain-lain.

- b. Pendidik memberikan contoh gerakan sesuai dengan instuksi yang ada di program dan diikuti oleh peserta didik.

Jawaban: Pendidik memberikan contoh gerakan yang sesuai dengan instruksi yang ada pada program.

3. Sesudah Pemanfaatan Program

- a. Pendidik memberikan apresiasi.

Jawaban: Pendidik memberikan tepuk tangan pada peserta didik dan pujian bahwa peserta didik pintar.

- b. Pendidik mengevaluasi kegiatan anak.

Jawaban: Pendidik menanyakan kembali suara hewan dan gerakan binatang pada program yang sudah peserta didik dengarkan.

2) Unjuk kerja yang berjudul Apakah yang melintas?

Judul Program : Apakah yang melintas?

Hari/tanggal : Kamis, 3 September 2015

Waktu : 08.30 – 10.00

Nama Sekolah : PAUD Putra Mulia

Alamat Sekolah : Kralas, Canden, Jetis, Bantul, Yogyakarta

1. Sebelum Pemanfaatan Program

- a. Pendidik menyiapkan program.

Jawaban: Sebelum program disajikan bukan pendidik yang menyiapkan peralatan yang akan digunakan akan tetapi mahasiswa

karena di PAUD Putra Mulia tidak memiliki sarana prasarana dalam penunjang pembelajaran menggunakan media audio.

b. Pendidik mempelajari program.

Jawaban: Pendidik mempelajari program dengan membaca panduan dan mendengarkan program yang akan disampaikan.

c. Pendidik memberikan apersepsi dan motivasi.

Jawaban: Pendidik tidak memberikan apersepsi pada peserta didik akan tetapi memberikan motivasi.

2. Selama Pemanfaatan Program

a. Pendidik membimbing peserta didik untuk menebak suara.

Jawaban: Selama program diputar pendidik membantu dan membimbing peserta didik menebak suara yang ada di dalam program dengan memberikan kisi-kisi (klu-klu) pada peserta didik.

b. Pendidik memberikan contoh gerakan sesuai dengan instuksi yang ada di program dan diikuti oleh peserta didik.

Jawaban: Pendidik memberikan contoh gerakan yang sesuai dengan instruksi yang ada pada program.

3. Sesudah Pemanfaatan Program

c. Pendidik memberikan apresiasi.

Jawaban: Pendidik memberikan tepuk tangan pada peserta didik dan pujian.

d. Pendidik mengevaluasi kegiatan anak.

Jawaban: Pendidik mengevaluasi kegiatan tersebut dengan menanyakan kembali pada peserta didik tentang materi yang dipelajari.

b. PAUD Tunas Harapan

NO	PERNYATAAN	JAWABAN		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1	Di sekolah Bapak/Ibu terdapat sarana prasarana yang menunjang pembelajaran Menggunakan media audio.		√	
2	Terdapat kendala memutar program pembelajaran menggunakan media audio	√		
3	Suara narator dalam program pembelajaran menggunakan media audiodapat didengar dengan jelas	√		
4	Instruksi dalam program pembelajaran menggunakan media audiodapat diikuti oleh peserta didik	√		
5	Durasi pembelajaran menggunakan media audiosudah sesuai.	√		
6	Petunjuk pemanfaatan pembelajaran menggunakan media audiosudah lengkap.	√	√	
7	Petunjuk pemanfaatan program permainan menebak binatangmudah dipahami.	√		
8	Program pembelajaran menggunakan media audiomembantu guru dalam proses pembelajaran	√		
9	Instruksi dalam program pembelajaran menggunakan media audio mudah dipahami		√	
10	Program pembelajaran menggunakan media audio membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan	√		

Sedangkan Hasil observasi ini berupa table dan pertanyaan yang didapat dari unjuk kerja pendidik dalam melaksanakan pembelajaran media audio.

a) Unjuk kerja berupa tabel untuk pendidik

NO	ASPEK PENGAMATAN	PERTANYAAN PEMANDU	PAUD TUNAS HARAPAN	
			YA	TIDAK
1	Penggunaan Media MAPAUD	Pendidik menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran	√	
		Pendidik menguasai media yang digunakan dalam proses pembelajaran.		√
		Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.	√	
		Media menarik dan menyenangkan.	√	
		Peserta didik terlibat dalam penggunaan media pembelajaran	√	
2	Deskripsi Media Pembelajaran (MAPAUD)	Media yang digunakan bersifat sederhana dan baik.	√	
		Penggunaan media mudah dimengerti oleh pendidik.	√	

b) Unjuk kerja berupa pertanyaan untuk pendidik

1) Unjuk kerja yang berjudul Siapakah Aku?

Judul Program : Siapakah Aku?
 Hari/tanggal : Rabu, 2 September 2015
 Waktu : 07.30 – 09.00
 Nama Sekolah : PAUD Tunas Harapan
 Alamat Sekolah : Kralas, Canden, Jetis, Bantul, Yogyakarta

1. Sebelum Pemanfaatan Program

a. Pendidik menyiapkan program.

Jawaban: Sebelum memulai program pendidik menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan, seperti speaker, laptop.

- b. Pendidik mempelajari program.

Jawaban: Pendidik mempelajari terlebih dahulu materi yang ada di program yang akan disampaikan.

- c. Pendidik memberikan apersepsi dan motivasi.

Jawaban: Pendidik tidak menyampaikan apersepsi dalam pembelajaran.

2. Selama Pemanfaatan Program

- a. Pendidik membimbing peserta didik untuk menebak suara.

Jawaban: Selama program diputar pendidik membantu dan membimbing peserta didik menebak suara dan gerakan yang ada di dalam program.

- b. Pendidik memberikan contoh gerakan sesuai dengan instuksi yang ada di program dan diikuti oleh peserta didik.

Jawaban: Pendidik memberikan contoh gerakan yang sesuai dengan instruksi yang ada pada program.

3. Sesudah Pemanfaatan Program

- a. Pendidik memberikan apresiasi.

Jawaban: Pendidik memberikan pujian kepada peserta didik.

- b. Pendidik mengevaluasi kegiatan anak.

Jawaban: Pendidik menanyakan kembali materi yang telah disampaikan.

2) Unjuk kerja yang berjudul Apakah yang melintas?

Judul Program : Apakah yang melintas?

Hari/tanggal : Rabu, 2 September 2015

Waktu : 07.30 – 09.00

Nama Sekolah : PAUD Tunas Harapan

Alamat Sekolah : Kralas, Canden, Jetis, Bantul, Yogyakarta

1. Sebelum Pemanfaatan Program

- a. Pendidik menyiapkan program.

Jawaban: Sebelum program disajikan pendidik menyiapkan sarana prasarana dalam penunjang pembelajaran menggunakan media audio.

- b. Pendidik mempelajari program.

Jawaban: Pendidik mempelajari program dengan membaca panduan dan mendengarkan program yang akan disampaikan.

- c. Pendidik memberikan apersepsi dan motivasi.

Jawaban: Pendidik hanya memberikan motivasi.

2. Selama Pemanfaatan Program

- a. Pendidik membimbing peserta didik untuk menebak suara.

Jawaban: Selama program diputar pendidik membantu dan membimbing peserta didik dalam menebak suara yang ada di program

- b. Pendidik memberikan contoh gerakan sesuai dengan instruksi yang ada di program dan diikuti oleh peserta didik.

Jawaban: Pendidik memberikan contoh gerakan yang sesuai dengan instruksi yang ada pada program.

3) Sesudah Pemanfaatan Program

- a. Pendidik memberikan apresiasi.

Jawaban: Pendidik memberikan tepuk tangan pada peserta didik.

- b. Pendidik mengevaluasi kegiatan anak.

Jawaban: Pendidik mengevaluasi materi dengan menanyakan kembali pada peserta didik tentang materi yang telah dipelajari.

2. Hasil observasi ini berupa tabel yang didapat dari unjuk kerja peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran media audio.

a. PAUD Putra Mulia

1) Siapakah Aku?

Judul Program : Siapakah Aku?
Hari/Tanggal Pengamatan : Kamis, 3 September 2015
PAUD : PAUD Putra Mulia

NO	NAMA ANAK	Indikator/kriteria Penilaian							
		UNJUK KERJA							
		Menebak Suara Sesuai Dengan Instruksi				Melakukan Gerakan Sesuai Dengan Instruksi			
		BB	SD	BSH	BSB	BB	SD	BSH	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aini Tsania putri		√				√		
2	Arneita caesarva z		√				√		
3	Angger Putra Permana		√				√		
4	Aulia Ichoirunisa		√				√		
5	Azaika Nurlaila		√				√		
6	Ade Reihan Ramadhan		√				√		
7	Celena Aurelia K		√				√		
8	Rava Ardian Pratama		√				√		
9	Jonathan				√				√
10	Juliyanto Nugroho		√				√		
11	Muhammad Ilham		√				√		
12	Restu purnomo		√				√		
13	Ineke Putri		√				√		
14	Akhmad Sutrisno		√				√		
15	Ikhsan Apriyanto		√				√		

Keterangan: Tuliskan nama di kolom nama anak dan tanda cek (√) di kolom indikator.

1= Belum Bisa (BB), 2= Sudah Bisa (SB), 3= Bisa Sesuai Harapan (BSH),
4= Bisa Sangat Baik (BSB).

2) Apakah Yang Melintas?

Judul Program : Apakah Yang Melintas?
Hari/Tanggal Pengamatan : Kamis, 3 September 2015
PAUD : PAUD Putra Mulia

NO	NAMA ANAK	Indikator/kriteria Penilaian							
		UNJUK KERJA							
		Menebak Suara Sesuai Dengan Instruksi				Melakukan Gerakan Sesuai Dengan Instruksi			
		BB	SD	BSH	BSB	BB	SD	BSH	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aini Tsania putri		√				√		
2	Arneita caesarva z		√				√		
3	Angger Putra Permana		√				√		
4	Aulia Ichoirunisa		√				√		
5	Azaika Nurlaila		√				√		
6	Ade Reihan Ramadhan		√				√		
7	Celena Aurelia K				√				√
8	Rava Ardian Pratama		√				√		
9	Jonathan				√				√
10	Juliyanto Nugroho		√				√		
11	Muhammad Ilham		√				√		
12	Restu purnomo		√				√		
13	Ineke Putri		√				√		
14	Akhmad Sutrisno		√				√		
15	Ikhsan Apriyanto		√				√		

Keterangan: Tuliskan nama di kolom nama anak dan tanda cek (√) di kolom indikator.

1= Belum Bisa (BB), 2= Sudah Bisa (SB), 3= Bisa Sesuai Harapan (BSH),
4= Bisa Sangat Baik (BSB).

b. PAUD Tunas Harapan

1) Siapakah Aku?

Judul Program : Siapakah Aku?
Hari/Tanggal Pengamatan : Rabu, 2 September 2015
PAUD : PAUD Tunas Harapan

NO	NAMA ANAK	Indikator/kriteria Penilaian							
		UNJUK KERJA							
		Menebak Suara Sesuai Dengan Instruksi				Melakukan Gerakan Sesuai Dengan Instruksi			
		BB	SD	BSH	BSB	BB	SD	BSH	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Eva Sholaeha Divani		√				√		
2	Rizki Pratama		√				√		
3	Apriliya Novita sari		√				√		
4	Titi Wulandari		√				√		
5	Lusi Sekar Sari		√				√		
6	Moh. Maulana		√				√		
7	Anah Lidya Putri				√				√
8	Bony Gunawan		√				√		
9	Khaerul Anwar		√				√		
10	Fitriyani		√				√		
11	Nurul Anissa		√				√		
12	Citra Cinta Oktaviani		√				√		
13	Dwi Septiani		√				√		
14	Erwan Trihartono				√				√
15	Fajar Santoso		√				√		

Keterangan: Tuliskan nama di kolom nama anak dan tanda cek (√) di kolom indikator.

1= Belum Bisa (BB), 2= Sudah Bisa (SB), 3= Bisa Sesuai Harapan (BSH),
4= Bisa Sangat Baik (BSB).

2) Apakah Yang Melintas?

Judul Program : Apakah Yang Melintas?
Hari/Tanggal Pengamatan : Rabu, 2 September 2015
PAUD : PAUD Tunas Harapan

NO	NAMA ANAK	Indikator/kriteria Penilaian							
		UNJUK KERJA							
		Menebak Suara Sesuai Dengan Instruksi				Melakukan Gerakan Sesuai Dengan Instruksi			
		BB	SD	BSH	BSB	BB	SD	BSH	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Eva Sholaeha Divani		√				√		
2	Rizki Pratama				√				√
3	Apriliya Novita sari		√				√		
4	Titi Wulandari		√				√		
5	Lusi Sekar Sari		√				√		
6	Moh. Maulana		√				√		
7	Anah Lidya Putri				√				√
8	Bony Gunawan		√				√		
9	Khaerul Anwar				√				√
10	Fitriyani		√				√		
11	Nurul Anissa		√				√		
12	Citra Cinta Oktaviani		√				√		
13	Dwi Septiani		√				√		
14	Erwan Trihartono				√				√
15	Fajar Santoso		√				√		

Keterangan: Tuliskan nama di kolom nama anak dan tanda cek (√) di kolom indikator.
1= Belum Bisa (BB), 2= Sudah Bisa (SB), 3= Bisa Sesuai Harapan (BSH),
4= Bisa Sangat Baik (BSB).

Dari hasil pengamatan di PAUD Putra Mulia ini didapatkan informasi bahwa peserta didik sangat menyukai dan tertarik dengan MAPAUD dalam format sajian permainan. Dalam memanfaatkan MAPAUD ini pendidik tidak mengalami kesulitan karena penggunaan dari MAPAUD tersebut cukup mudah digunakan. Dari 15 peserta didik di PAUD Putra Mulia dengan judul program

siapakah aku? 1 peserta didik diantaranya sulit diatur dan sulit mengikuti perintah dalam MAPAUD karena karakteristik peserta didik tersebut pendiam. Dan Apakah yang melintas 2 peserta didik yang belum memahami materi yang ada di program. Sedangkan dari 15 peserta didik di Tunas Harapan dengan judul program siapakah aku? 2 peserta didik yang kurang memahami perintah yang ada di MAPAUD, dan pada judul prograam apakah yang melintas? Hanya 3 peserta didik yang sulit diatur dan sulit mengikuti materi yang ada didalam program.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

MAPAUD adalah model media audio interaktif (*interactive audio instructional* (IAI)) dengan komponen (a) rekaman audio digital yang disimpan dalam compact disk/CD, flashdisk, dan memory card, harddisk, dan lain-lain, dan (b) panduan pemanfaatan untuk pembelajaran di PAUD (cetak). MAPAUD menerapkan prinsip "belajar sambil bermain" atau "bermain sambil belajar" secara interaktif, melalui kegiatan bermain, bernyanyi, dan bercerita yang memungkinkan anak-anak saling berinteraksi baik dengan teman maupun pendidik, bahkan dengan tokoh-tokoh dalam rekaman audionya. Dari hasil pengamatan dan unjuk kerja di PAUD Putra Mulia dan Tunas Harapan ini didapatkan informasi bahwa peserta didik sangat menyukai dan tertarik dengan MAPAUD dalam format sajian permainan. Dalam memanfaatkan MAPAUD ini pendidik tidak mengalami kesulitan karena penggunaan dari MAPAUD tersebut cukup mudah digunakan. Dari 15 peserta didik di PAUD Putra Mulia dengan judul program siapakah aku? 1 peserta didik diantaranya sulit diatur dan sulit mengikuti perintah dalam MAPAUD karena karakteristik peserta didik tersebut pendiam. Dan Apakah yang melintas 2 peserta didik yang belum memahami materi yang ada di program. Sedangkan dari 15 peserta didik di Tunas Harapan dengan judul program siapakah aku? 2 peserta didik yang kurang memahami perintah yang ada di MAPAUD, dan pada judul prograam apakah yang melintas? Hanya 3 peserta didik yang sulit diatur dan sulit mengikuti materi yang ada didalam program.

B. Saran

1. Untuk Lembaga

MAPAUD ini dapat dikembangkan dengan materi dan gerakan yang lebih observariasi dan lebih menarik.

2. Untuk pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan program MAPAUD ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar dapat mengurangi kendala yang mereka hadapi dan dapat memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar serta agar pembelajaran tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azharn. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bambang, dkk (2013). *Media Pembelajaran: manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wahana Prima.
- Sadiman, dkk. (2003). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers

<http://www2.radioedukasi.com/jdownloads/produk/dokumen/LAPORAN%20EVALUASI%20MODEL%20MAPAUD%2020011.pdf>



LAPORAN DANA PELAKSANAAN PROGRAM INDIVIDU PPL UNY

TAHUN : 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

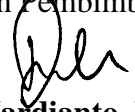
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : BPMR PENDIDIKAN D.I. YOGYAKARTA
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I. YOGYAKARTA
NAMA MAHASISWA : YANTI PUSPITA SARI
NIM/ PRODI/ FAKULTAS : 12105241005/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/ FIP

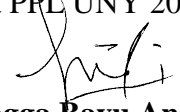
No.	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/ Kualitatif	Serapan Dana (dalam rupiah)				Jumlah
			Swadaya/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/ Lembagalainnya	
1.	Evaluasi Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini dengan Format Sajian Permainan	Media audio yang dievaluasi dengan format sajian permainan yang dilaksanakan di PAUD Putra Mulia dan PAUD Tunas Harapan	-	Rp 120.000,-	-	-	Rp 120.000,-

Keterangan : Semua bentuk bantuan dan swadaya dinyatakan/ dinilai dalam rupiah menggunakan standar yang berlaku di lokasi setempat



Drs. Aristo Rahadi, M.Pd
NIP. 19630305 199203 1 003

Mengetahui/ Menyetujui
Dosen Pembimbing

Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 2001501 1 003

Ketua PPL UNY 2015 - TP

Lingga Bayu Anshori
NIM. 12105241027



MATRIKS RENCANA PROGRAM KERJA PPL UNY

TAHUN : 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

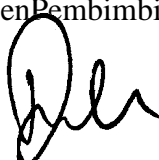
NOMOR LOKASI :
 NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : BPMR PENDIDIKAN D.I. YOGYAKARTA
 ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I. YOGYAKARTA

NO	Program/ Kegiatan PPL/ Magang III	Jumlah Jam per Minggu					Jml Jam
		I	II	III	IV	V	
A	Proker Kelompok						
	Seminar pemanfaatan Media Audio Pendidikan Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini						
	a. Persiapan	10	10	10	10		40
	b. Pelaksanaan					5	5
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut					2	2
	Upacara 17 Agustus 2015						

	a. Persiapan	11					11
	b. Pelaksanaan		2				2
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut		1				1
B	Proker Individu						
	Evaluasi Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Format Sajian Permainan						
	a. Perijinan dan Administrasi	6	12				18
	b. Pelaksanaan Program / Penelitian			12			12
	c. Analisis Data				10		10
	d. Penyusunan Laporan					10	10

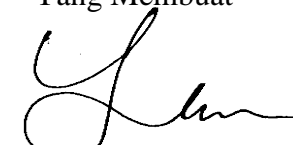


Mengetahui/ Menyetujui
Dosen Pembimbing



Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 2001501 1 003

Yang Membuat



Yanti Puspita Sari
NIM. 12105241005

Matriks Pelaksanaan Program Kerja PPL UNY

TAHUN : 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : BPMR PENDIDIKAN D.I. YOGYAKARTA
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I. YOGYAKARTA

NO	Program/ Kegiatan PPL/ Magang III	Jumlah Jam per Minggu					Jml Jam
		I	II	III	IV	V	
A	Proker Kelompok						
	Seminar pemanfaatan Media Audio Pendidikan Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini						
	d. Persiapan	10	12	13	15		50
	e. Pelaksanaan					7	7
	f. Evaluasi dan Tindak Lanjut					2	2
	Upacara 17 Agustus 2015						

	b. Persiapan	11					11
	c. Pelaksanaan		2				2
	d. Evaluasi dan Tindak Lanjut		1				1
B	Proker Individu						
	Evaluasi Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Format Sajian Permainan						
	a. Persiapan	6	12				18
	b. Pelaksanaan			12			12
	c. Evaluasi&TindakLanjut				10	10	20
	Proker Tambahan						
	UjiCoba Media Audio PermainanTradisionalAnak Nusantara (MA PERMATA) milik BPMRP						
	a. Persiapan						
	b. Pelaksanaan				4		4
	c. Evaluasi&TindakLanjut						
	Finishing produksi media audio yang sedang dikembangkan BPMRP						

	a. Persiapan						
	b. Pelaksanaan					3	3
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut						
	Membuat Alat Peraga Edukatif						
	a. Persiapan						
	b. Pelaksanaan					2	2
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut						
	Senam Sehat						
	a. Persiapan						
	b. Pelaksanaan			3	3		6
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut						
	Monitoring Pembuatan GBIM Untuk Tuna Netra						
	a. Persiapan						
	b. Pelaksanaan				8		8

	c. Evaluasi&TindakLanjut						
	Jumlah Jam						146



Mengetahui/ Menyetujui
Dosen Pembimbing

Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 2001501 1 003

Yang Membuat,


Yanti Puspita Sari
NIM. 12105241005



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/ MAGANG III UNY

TAHUN : 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA LEMBAGA	: BPMR Pendidikan D.I. Yogyakarta	NAMA MAHASISWA	: Yanti Puspita Sari
ALAMAT LEMBAGA	: Jln Sorowajan Baru 367 Banguntapan Bantul D.I.Y	NO. MAHASISWA	: 12105241005
PEMBIMBING LAPANGAN	: Widiyo Prio Pamungkas, S.Pd	FAK./JUR./PRODI	: FIP/ KTP/ TP
		DOSEN PEMBIMBING	: Deni Hardiyanto, M. Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil kualitatif/kuantitatif	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 10 Agustus 2015	Penyerahan PPL ke lembaga	Diterimanya mahasiswa PPL UNY, untuk melaksanakan tugas PPL di BPMRP		
		Perkenalan dengan karyawan BPMR dan sosialisasi program kerja	Ditentukan program kelompok yaitu seminar nasional dan program dari masing-masing individu		

		Laihan Upacara	Dibentuk petugas upacara dan latihan upacara untuk memperingati HUT RI ke-70		
2.	Selasa, 11 Agustus 2015	Pengarahan Proker Individu	Pak Priyo dan Pak Bambang selaku pendamping memberikan pengarahan untuk memulai eksekusi proker Individu		
		Latihan upacara	Latihan Upacara memperingati HUT RI ke-70 di halaman depan BPMRP		
3.	Rabu, 12 Agustus 2015	Latihan upacara	Latihan Upacara memperingati HUT RI ke-70 di halaman depan BPMRP		
		Konsultasi media	Konsultasi mengenai media audio yang akan di evaluasi		
		Membuat surat perijinan	Membuat surat observasi untuk evaluasi media audio PAUD dalam format sajian permainan		
4.	Kamis, 13 Agustus 2015	Latihan upacara	Latihan Upacara memperingati HUT RI ke-70 di halaman depan BPMRP		
		Menempelkan Surat Pengumuman	Menempelkan pengumuman mengenai Upacara memperingati HUT RI ke-70		

5.	Jum'at, 14 Agustus 2015	Meminta tanda tangan	Meminta tanda tangan ke karyawan dan staff BPMRP untuk menghadiri Upacara peringatan HUT RI ke-70		
		Latihan upacara	Gladi Resik upacara HUT RI ke 70 di dampingi oleh Pak Sugeng		
		Kerja Bakti	Kerja bakti membersihkan halaman depan BPMRP		
6.	Senin, 17 Agustus 2015	Upacara HUT RI	Upacara memperingati HUT RI ke-70 di halaman depan BPMRP.		
7.	Selasa, 18 Agustus 2015	Konsultasi media	Konsultasi mengenai media audio yang akan di evaluasi		
		Membuat instrumen	Membuat Instrumen Evaluasi media audio PAUD dalam format sajian permainan		
8.	Rabu, 19 Agustus 2015	Membuat instrumen	Membuat Instrumen Evaluasi media audio PAUD dalam format sajian permainan		
		Proker Individu	Memberikan surat izin observasi evaluasi media audio PAUD dalam format sajian permainan di		

			PUAD Tunas Harapan		
9.	Kamis, 20 Agustus 2015	Memasukan surat observasi ke PAUD	Memberikan surat izin observasi evaluasi media audio PAUD dalam format sajian permainan di PUAD Putra Mulia		
10.	Jum'at, 21 Agustus 2015	Senam Sehat	Senam Jumat Sehat di Halaman Depan BPMRP		
		Membuat Instrumen	Membuat Instrumen Evaluasi media audio PAUD dalam format sajian permainan		
		Memasukkan proposal kerja ke Pak Aristo	Proposal PPL di terima dan disetujui oleh kepala BPMRP		
11.	Senin, 24 Agustus 2015	Observasi ke PAUD	Observasi media audio PAUD dalam format sajian permainan di PAUD Tunas Harapan		
12.	Selasa, 25 Agustus 2015	Observasi ke PAUD	Observasi media audio PAUD dalam format sajian permainan di PAUD Tunas Harapan		
		Monitoring	Monitoring pembuatan GBIM untuk Tuna Netra		
13.	Rabu, 26 Agustus 2015	Konsultasi	Konsultasi mengenai instrumen evaluasi		
		Rapat koordinasi	Rapat mengenai persiapan dan perlengkapan seminar nasional		

14.	Kamis, 27 Agustus 2015	Mengajukan proposal sponsorship	Mencari sponsorship untuk seminar nasional		
		Observasi ke PAUD	Observasi media audio PAUD dalam format sajian permainan di PAUD Putra Mulia		
15.	Jum'at, 28 Agustus 2015	Senam sehat	Senam Jumat Sehat di Halaman Depan BPMRP		
		Rapat koordinasi	Rapat mengenai persiapan dan perlengkapan seminar nasional		
16.	Sabtu, 29 Agustus 2015	Observasi ke PAUD	Observasi media audio PAUD dalam format sajian permainan di PAUD Putra Mulia		
17.	Senin, 31 Agustus 2015	Mengikuti Uji coba mediaaudio dari BPMRP ke TK ABA Tegalsari Banguntapan	Ikut serta dalam mengamati uji coba media audio dari BPMRP dengan sajian GELARIA		
		Publikasi Seminar Nasional	Publikasi melalui Media Sosial (Facebook, Twitter, BBM, WA, dan Instagram)		
18.	Selasa, 1 September 2015	Mengikuti Uji coba mediaaudio dari BPMRP ke TK ABA Tegalsari Banguntapan	Ikut serta dalam mengamati uji coba media audio dari BPMRP dengan sajian GELARIA		

		Publikasi Seminar Nasional	Publikasi dan pendataan peserta yang mendaftar		
19.	Rabu, 2 September 2015	Publikasi Seminar Nasional	Publikasi dengan metode jemput bola di beberapa TK dan PAUD		
		Uji coba media	Uji Coba Media Audio PAUD di Tunas Harapan		
20.	Kamis, 3 September 2015	Publikasi Seminar Nasional	Publikasi dengan metode jemput bola di beberapa TK dan PAUD		
		Uji coba media	Uji Coba Media Audio PAUD di Putra Mulia		
21.	Jumat, 4 September 2015	Senam sehat	Senam Jumat Sehat di Halaman Depan BPMRP		
		Rapat koordinasi	Laporan dari masing-masing seksi dalam persiapan seminar nasional		
22.	Minggu, 6 September 2015	Rapat koordinasi	Rapat koordinasi dalam pemantapan panitia seminar nasional yang dilaksanakan di hall rektorat UNY dengan hasil tugas dari masing-masing panitia seminar		
		Membeli keperluan seminar seperti doorprizer	Membeli doorprize untuk acara seminar, sebanyak 4 buah yang terdiri dari barang pecah belah		

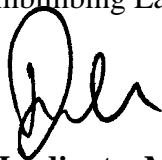
23.	Senin, 7 September 2015	Seminar Nasional	Seminar nasional yang dilaksanakan di Abdullah Sigit hall FIP UNY pada pukul 10.00-13.00 wib yang dihadiri oleh kurang lebih 75 orang yang terdiri dari guru PAUD dan mahasiswa dengan tema Pemanfaatan Media Audio Pendidikan dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini, dengan pembicara yaitu Bapak Drs. Aristo Rahadi, M.Pd selaku kepala BPMRP, IbuNelvaRolina, M.Si selaku ahli media dan karakter anak dan Ibu Dewi Widiyastuti, S.SPd.I selaku guru PAUD berprestasi tingkat nasional		
24.	Selasa, 8 September 2015	Membuat laporan evaluasi	Penyusunan laporan evaluasi media audio di PAUD dalam format sajian permainan PPL 2015		
		Packing media audio	Finishing produksi media audio yang sedang dikembangkan BPMRP		
		Membuat alat peraga edukatif	Membuat bola dari bahan dasar pita jepang untuk di jadikan alat peraga edukatif		
25.	Rabu, 9 September	Membuat laporan evaluasi	Penyusunan laporan evaluasi media audio di		

	2015		PAUD dalam format sajian permainan PPL 2015		
26.	Kamis, 10 September 2015	Rapat	Rapat dengan Kepala BPMRP mengenai PPL di BPMRP		
		Membuat laporan evaluasi	Penyusunan laporan evaluasi media audio di PAUD dalam format sajian permainan PPL 2015		
26.	Jumat, 10 September 2015	Membuat laporan evaluasi	Penyusunan laporan evaluasi 2015		

Bantul, September 2015

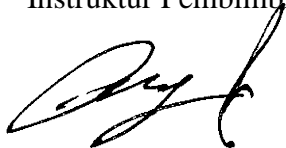
Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



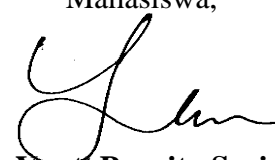
Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 2001501 1 003

Instruktur Pembimbing



Widyo Prio Pamungkas, S.Pd
NIP. 19810331 200501 1 003

Mahasiswa,



Yanti Puspita Sari
NIM. 12105241005

DOKUMENTASI

PAUD Putra Mulai



PAUD Tunas Harapan



Latihan Upacara



Seminar Nasional



Monitoring GBIM



Evaluasi Media Audio GELARIA



Kerja Bakti



Sosialisasi Proker

